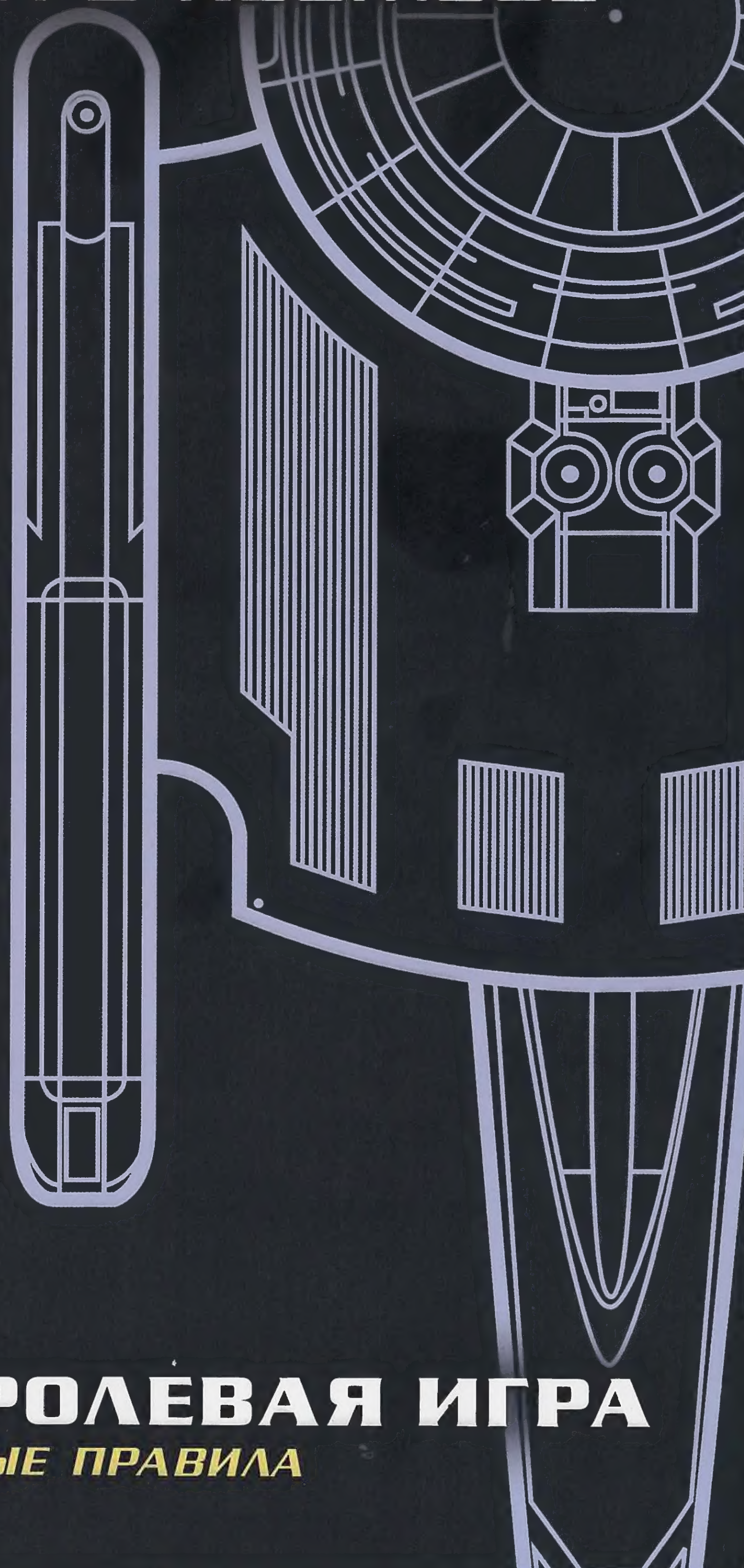
ЗВЁЗДНЫЙ ПУТЬ™

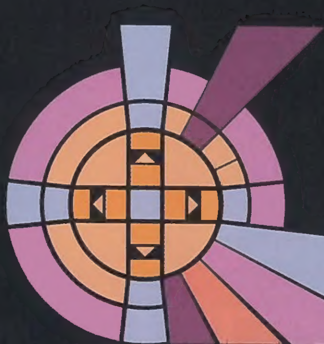
ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КОСМОСЕ



НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

СОКРАЩЁННЫЕ ПРАВИЛА

АВТОРЫ



1732011

191984

221084

ОБЩИЙ ДИЗАЙН
НАТАН ДОУДЕЛЛ

ПРОИЗВОДСТВО
СЭМ ВЕББ

ТЕКСТ
НАТАН ДОУДЕЛЛ И СЭМ ВЕББ

РЕДАКТОР
СЭМ ВЕББ

ВЫЧИТКА
АРИК ВИДЕР

ОФОРМЛЕНИЕ КОРОБКИ
КРИСТИ БАЛАНШУ

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ
СЭМ ВЕББ

ВНУТРЕННЕЕ ОФОРМЛЕНИЕ
ДОМИНГО ДИАЗ, МАРТИН СОБР, ДЖОЗЕФ ДИАЗ, КРИСТИ БАЛАНШУ, КОННОР МАГИЛЛ, СТИВ СТАРК, И МАЙКЛ Е. КРОСС

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН
МЭТЬЮ КОБЕН

ВЁРСТКА
МАЙКЛ Е. КРОСС

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР
КРИС БИРЧ

ПРЕДПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА
САЛВА АЗАР

ТЕХНИЧЕСКИЙ РУКОВОДИТЕЛЬ
ГАРРИ ХАРПЕРС

ГЛАВНЫЙ ТЕХНОЛОГ
СТИВ ДАЛДРИ

РАБОТА С СООБЩЕСТВОМ
ЛЛОЙД ГИАН

КОНТРОЛЬ СО СТОРОНЫ CBS
БИЛЛ БУРКИ, ДЖОН ВАН СИТТЕРС, МАРИНА КОРДРИ, ВЕРОНИКА ХАРТ, БРАЙАН ЛЭДИ И КЕЙТ ЛЁВЕНАДЛЕР

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК
НИКУЛИН В.С., ПИЩУЛИН А.В.

РЕДАКТУРА РУССКОГО ТЕКСТА
НИКУЛИНА А.И., РЫЖИКОВ О.А.

ВЁРСТКА РУССКОГО ИЗДАНИЯ
МАКЛАКОВА В.Ю., НИКУЛИН В.С.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ



Произведение является вымышленным. Все имена, персонажи, места и события являются плодом воображения автора. Любое совпадение с реально происходившими событиями или местами и личностями (живущими или умершими) случайно. Права на русскую версию издания принадлежат ООО «Студия «Пандора Бокс». Печатается по лицензии Modiphius Entertainment Ltd. Перепечатка и публикация правил и компонентов без разрешения правообладателя запрещена. Перевод на русский язык выполнен ООО «Студия «Пандора Бокс». В соответствии с ФЗ N° 432 от 29.12.2010 маркируется знаком «14+».

Издательство: ООО «Студия «Пандора Бокс».
Почтовый адрес: 107113, г.Москва, Сокольнический вал, 52/5. Тел.: +7 (495) 796-50-49.

MODIPHIUS™ ENTERTAINMENT
2d20™

Published by Modiphius Entertainment Ltd.
2nd Floor, 39 Harwood Road, London, SW6 4QP, U.K.

INFO@MODIPHIUS.COM
WWW.MODIPHIUS.COM
STARTREK.COM

Modiphius Entertainment Product Number: MUH051566
ISBN: 978-1-912200-96-2

The 2d20 system and Modiphius Logos are copyright Modiphius Entertainment Ltd. 2019. All 2d20 system text is copyright Modiphius Entertainment Ltd. Any unauthorised use of copyrighted material is illegal. Any trademarked names are used in a fictional manner; no infringement is intended. This is a work of fiction. Any similarity with actual people and events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in an historical context. TM & © 2019 CBS Studios Inc. © 2019 Paramount Pictures Corp. *STAR TREK* and related marks and logos are trademarks of CBS Studios inc. All Rights Reserved.

Artwork and graphics TM & © 2019 CBS Studios Inc. STAR TREK and related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved., except the Modiphius Logo which is © Modiphius Entertainment Ltd. This is a work of fiction. Any similarity with actual people and events, past or present, is purely coincidental and unintentional except for those people and events described in an historical context.

КНИГА 01.00

СОКРАЩЁННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

3874-2849222 284 87
8392 2994-66 001



01.10	ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА БОРТ	004
01.20	ОБЩИЕ ПРАВИЛА	006
01.30	КОНФЛИКТ	013
01.40	ЗВЕЗДОЛЁТЫ	019
01.50	СРАЖЕНИЕ ЗВЕЗДОЛЁТОВ	021
01.60	СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ	026

СОКРАЩЁННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА БОРТ

«ИССЛЕДОВАТЬ СТРАННЫЕ НОВЫЕ МИРЫ, ИСКАТЬ НОВЫЕ ФОРМЫ ЖИЗНИ И НОВЫЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ, СМЕЛО ИДТИ ТУДА, КУДА НЕ СТУПАЛА НОГА ЧЕЛОВЕКА».

— КАПИТАН ЖАН ЛЮК ПИКАРД

Приветствуем вас на Последнем Рубеже! Сейчас вы подниметесь на борт звездолёта Объединённой Федерации Планет, который отправится к новым неизведанным мирам. В качестве офицера Звёздного Флота вы будете находиться среди лучших представителей Федерации: командиров, пилотов, учёных, врачей и инженеров. Ваш звездолёт — вершина технологического развития. Это быстрый и мощный корабль, который создан для исследования пространственных аномалий и поддержки миров Федерации по всей Галактике.

События «Звёздного Пути» разворачиваются в будущем, когда человечество заключило союз с сотнями других цивилизаций ради взаимопомощи, совместных исследований и расширения границ обитаемого космоса. Больше нет недостатка в ресурсах: пищу и снаряжение синтезируют репликаторы. Космические корабли перемещаются между звёздными системами быстрее скорости света. Для этого применяются варп-двигатели, которые искривляют пространство, чтобы звездолёт мог пересечь целые сектора космоса за недели или даже дни. Десант можно мгновенно переместить на поверхность планеты или на борт другого корабля при помощи транспортеров. Повсеместно распространено ручное и стационарное энергетическое оружие, а для защиты звездолётов используются энергетические щиты.

Со всех сторон Объединённую Федерацию Планет окружают потенциально враждебные государства и территории. В Альфа-квадранте мирное соглашение с Кардассианским Союзом находится под вопросом из-за постоянных нападений на приграничные территории колонистов-боевиков, называющих себя Маки. В Бета-квадранте располагается союзник Федерации, Клингонская Империя, могучее военизированное государство, раскинувшееся на сотни световых лет. Ближе к центру Галактики находится Ромуланская Звёздная Империя, многовековой противник Объединённой Федерации Планет, конфликт с которым продолжается с самого основания Федерации. Территории Федерации и ромуланцев отделены друг от друга Нейтральной Зоной. Кроме того, через червоточину, ведущую за тысячи световых лет, в далёкий Гамма-квадрант, уже готова прорваться новая угроза, общая для всех жителей Альфа- и Бета-квадрантов — Доминион.

ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА?

В настольной ролевой игре принимают участие несколько человек. Большинство игроков берут на себя роли персонажей, от лица которых они будут общаться, принимать решения и совершать действия по ходу игры. Один из игроков берёт на себя роль ведущего, он будет управлять ходом сюжета и противниками. Ведущий следит за соблюдением правил, описывает игрокам окружающий мир, события и последствия совершённых действий. Результат важных действий определяется бросками кубиков. Главная задача всех играющих — создать интересную историю, занимательную для всех, кто участвует в игре.

Основной упор в ролевых играх делается на совместное создание приключения. Стиль игры и принимаемые игроками решения влияют на исход важных событий истории. В этой ролевой игре большое внимание уделяется участию персонажей в наземных и космических сражениях.

У всех игр есть правила. Этот стартовый набор не исключение. В данной книжке приведены сокращённые правила настольной ролевой игры «Звёздный Путь. Приключения в космосе», которые нужны, чтобы игра проходила честно и интересно. В начале игры примите решение, кто станет ведущим. Этот игрок будет разбираться в правилах и вести остальных играющих по сюжету приключений из книги со стартовой кампанией, имеющейся в этом наборе. Он будет описывать происходящее, управлять второстепенными персонажами и противниками. Остальные игроки будут участвовать в игре в качестве героев вселенной сериала «Звёздный Путь». Приступайте к изучению Последнего Рубежа, странных новых миров и новых цивилизаций, смело отправляйтесь туда, куда ещё не ступала нога человека.



ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

- **Двадцатигранники (d20).** используются при выполнении *Задач* и когда нужно выяснить результат по таблице. Чаще всего игроки будут бросать по 2 *двадцатигранника* (2d20), но иногда может потребоваться бросить до 5 *двадцатигранников* (5d20). В стартовом наборе уже есть 2d20.

- **Кубики возможности (A):** применяются для определения *Урона* от *Атак* и воздействия при других *Эффектах*. В стартовом наборе уже есть 4 шестигранных *кубика возможности*. Для игры нужно не менее 4 *кубика возможности* (4A).

- **Жетоны:** используются для подсчёта *Импульсов* и *Угроз* (подробнее о которых говорится далее). В стартовом наборе есть 6 *жетонов Импульса* и 14 *жетонов Угрозы*.

- **Бумага, ручка/карандаш:** для заметок и составления карт.

- **Бланк персонажа:** содержит краткое описание персонажа игрока. В нём указана информация о ***Качествах***, ***Знаниях***, ***Специализации***, ***Ценностях*** и ***Талантах*** персонажа, а также о его *Снаряжении* и вариантах *Атак*. В стартовом наборе есть 5 *бланков* с уже готовыми шаблонами персонажей.



СОКРАЩЁННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ
ОСНОВНЫЕ МЕХАНИКИ

Этот раздел содержит базовые правила, которые используются во время игры «Звёздный Путь. Приключения в космосе». Вокруг них строится вся игровая система, поэтому с ними должны ознакомиться все играющие.

ЗВЁЗДНОМУ ФЛОТУ НУЖЕН ВАШ ЭКИПАЖ

«Звёздный Путь. Приключения в космосе» — это настольная ролевая игра, основанная на системе «2d20». По правилам из этой книги, можно разыгрывать истории об исследованиях далёких миров и космических приключениях. Прочтите эту книгу полностью, прежде чем начинать стартовую кампанию, которая выстроена таким образом, чтобы по ходу действия познакомить игроков и ведущего с базовыми механиками игры.

Ниже приведены все правила, которые могут понадобиться при прохождении приключений кампании, параметры офицеров Звёздного Флота и порядок выполнения ***Задач***.

КУБИКИ ВОЗМОЖНОСТИ

В правилах игры «Звёздный Путь. Приключения в космосе» *кубики возможности* обозначаются как ▲. В основном они используются для определения получаемого урона и уровня защиты, которую дают укрытия. На каждом ▲ имеется шесть сторон: одна сторона с «1», одна сторона с «2», две стороны со знаком Звёздного Флота (они вводят в игру дополнительный *Эффект*) и две пустые стороны (означающие отсутствие результата).

Обычно несколько *кубиков возможности* бросаются вместе, а выпавшие на них результаты складываются. Когда требуется бросить несколько *кубиков возможности,* это записывается в правилах как X▲, где X — количество *кубиков возможности*, которое следует бросить. Например, 4▲ означает, что нужно бросить четыре *кубика возможности*, а полученный на них результат сложить вместе.

Если под рукой нет *кубиков возможности*, можно использовать обычные *шестигранники* (d6). В этом случае «3» и «4» считаются пустыми гранями, а грани «5» и «6» дают дополнительный *Эффект*.

СРАВНИТЕЛЬНАЯ ТАБЛИЦА

РЕЗУЛЬТАТ D6	РЕЗУЛЬТАТ КУБИКА ВОЗМОЖНОСТИ
1	1
2	2
3	0
4	0
5	1 + дополнительный Эффект
6	1 + дополнительный Эффект

Например: *лейтенант-коммандер Дейта попал из фазера в дрона Борга. Чтобы узнать причинённый Урон, управляющий Дейтой игрок кидает 6▲, на которых выпала «1», «2», знак Звёздного Флота (Эффект) и три пустые грани. В сумме получается 4 и можно использовать Эффект*

ПЕРСОНАЖИ

У каждого персонажа есть ряд *параметров*, указывающих на развитость его физических и ментальных ***Качеств***, а также на имеющиеся у него ***Знания***.

КАЧЕСТВА

У персонажа есть шесть ***Качеств*** с рейтингом от 7 до 12.

- **Самоконтроль:** дисциплинированность, а также моторные навыки и координация.
- **Решительность:** храбрость, умение быстро ориентироваться в ситуации и действовать без колебаний.
- **Физподготовка:** физическая сила и выносливость.
- **Понимание:** правильное понимание происходящего вокруг, а также мотивов и намерений других.
- **Харизма:** сила личности, а также умение заинтересовать или произвести впечатление.
- **Здравомыслие:** логическое мышление и умение самостоятельно справляться с разными задачами.



ЗНАНИЯ

Персонаж развит в шести областях ***Знаний***, которые преподают курсантам Звёздного Флота:

- **Командование:** способность персонажа управлять экипажем или командовать отрядом/группой.
- **Навигация:** навыки пилотирования звездолёта, а также управления наземными видами транспорта.
- **Безопасность:** навыки самозащиты и ведения следственных действий.
- **Инженерия:** умение решать проблемы, связанные с техникой или механикой.
- **Наука:** знания об устройстве Вселенной и понимание её законов.
- **Медицина:** умение залечивать раны и бороться с болезнями.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Это область ***Знаний***, в которой персонаж разбирается лучше всего или в которой у него есть опыт. ***Специализация*** может касаться любого вопроса и использоваться для выполнения любых ***Задач***, связанных с любым сочетанием ***Качества*** + ***Знания***, при условии, что используемая ***Специализация*** как-то относится к решаемой ***Задаче***.

Примеры Специализаций: *Астронавигация, Астрофизика, Вирусология, Внекорабельная деятельность (ВКД), Генетика, Динамика варп-полей, Дипломатия, Инфекционные заболевания, Квантовая механика, Кибернетика, Корабельные тактические системы, Ксенобиология, Пространственные явления, Рукопашный бой, Рулевое управление, Ручные фазеры, Транспортеры и репликаторы, Шпионаж, Экзотектоника.*

ЗАДАЧИ

Когда персонаж совершает действие с неоднозначным результатом или действие, с которым может не справиться, требуется провести проверку выполнения ***Задачи***.

ПРОВЕРКА ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ЗАДАЧИ

При выполнении любой *Задачи* для проверки используется *рейтинг* выбранного ***Качества*** + *рейтинг* выбранного ***Знания***, подходящая ***Специализация***, а также делается бросок не менее двух d20.

1. Ведущий выбирает ***Качество*** и ***Знание***, подходящие для выполнения ***Задачи***. Игроки и ведущий решают, пригодится ли персонажу при выполнении ***Задачи*** одна из его ***Специализаций***. Сложив *рейтинги* выбранного ***Качества*** и выбранного ***Знания***, получите *целевое значение* для выполнения ***Задачи***.



2. Ведущий определяет *сложность* ***Задачи***. Обычно это значение от 0 до 5, но *сложность* может быть и выше. *Сложность* ***Задачи*** — это количество *успехов*, которые должен набрать игрок при броске *двадцатигранников*, чтобы выполнить ***Задачу***.

3. Игрок бросает свои d20. Игрок берёт 2d20 и может добавить себе до трёх *дополнительных* d20, потратив *жетон Импульса*, добавив *жетон Угрозы* или применив *Целеустремлённость* (см. «Увеличить шансы» стр. 11). Все d20 бросаются разом, после того, как игрок получит *дополнительные* d20, если захочет и/или сможет.

4. Каждый d20, на котором выпало значение, меньшее или равное *целевому значению*, даёт 1 *успех*.

   A. Если у персонажа есть **Специализация**, соответствующая ***Задаче***, то каждый d20, на котором выпало значение, равное или меньшее *рейтингу* используемого ***Знания***, приносит 2 *успеха*.

   B. Каждая выпавшая «1» приносит 2 *успеха*.

   C. Каждая выпавшая «20» вызывает *Осложнение* (см. «Осложнения» далее по тексту).

5. Результат броска. Если при *броске* выпало количество *успехов*, равное или большее, чем *сложность* ***Задачи*** — ***Задача*** выполнена. Если *успехов* выпало меньше — ***Задача*** не выполнена. Если количество *успехов* превысило *сложность* ***Задачи***, лишние *успехи* приносят игроку *жетоны Импульса* (см. «Импульс» стр. 11).

6. Ведущий описывает, чем закончилась попытка выполнить ***Задачу***. Если ***Задача*** выполнена, игрок может потратить *жетоны Импульса* по правилу «*Развить успех*». Затем вступают в силу *Осложнения*.

Например: *Скотти пытается выжать максимум мощности из двигателей U.S.S. «Энтерпрайз». Сложность этой* ***Задачи*** *2. Для её решения нужно применить* ***Качество*** *Самоконтроль (рейтинг 11) и* ***Знание*** *Инженерия (рейтинг 4), которые в сумме дают целевое значение 15. У Скотти также есть* ***Специализация*** *«Силовые установки звездолётов». Игрок, управляющий Скотти, бросает 2d20, на которых выпадает «4» и «19». Выпавшая цифра «4» равна рейтингу использованного* ***Знания*** *и благодаря* ***Специализации*** *«Силовые установки звездолётов» приносит два успеха, а выпавшее значение «19» совсем не приносит успехов. Таким образом, Скотти получает два успеха. Это значит, что он справляется с* ***Задачей***.

ЧЕРТЫ

Места, в которые вы попадёте, персонажи, с которыми вы повстречаетесь, и ситуации, в которых вы окажетесь, могут быть очень разными и оказывать разное влияние на сюжет игры. В правилах такие различия описываются при помощи ***Черт***. Каждая ***Черта*** — это слово или словосочетание, характеризующее место, персонажа или ситуацию. ***Черта*** действует в игре до тех пор, пока игровая *сцена*, место действия или персонаж не изменятся.

Черты, *Преимущества* и *Осложнения* оказывают влияние на игровой процесс одним из следующих способов:

- ***Черта*** не влияет на выполнение ***Задачи*** и не даст никакого *Эффекта*;
- ***Черта*** является положительной и позволит приступить к выполнению ***Задачи***, тогда как без неё к ***Задаче*** приступить было бы невозможно;
- ***Черта*** является положительной и снизит *сложность* ***Задачи*** на 1;
- ***Черта*** является отрицательной, поэтому её наличие либо не позволит приступить к выполнению ***Задачи***, тогда как без неё к ***Задаче*** было бы возможно приступить; либо потребует приступить к выполнению ***Задачи*** там, где при отсутствии этой ***Черты*** к ***Задаче*** приступать не требовалось.

ПРЕИМУЩЕСТВА

Преимущество — это ***Черта***, которая по своей природе является положительной или выгодной и не может оказывать негативный *Эффект* на того, кому принадлежит.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Осложнение — это ***Черта***, которая по своей природе является негативной или несущей неприятности и потому не может оказывать позитивный *Эффект* на того, кому принадлежит.

СЛОЖНОСТЬ ЗАДАЧИ

Если иное не сказано в правилах, базовая *сложность* большинства ***Задач*** равна 1, тогда как базовая *сложность* рутинных или простых ***Задач*** равна 0. Чем сложнее и разностороннее *Задача*, тем выше будет её *сложность*. Определившись с базовой *сложностью* ***Задачи***, ведущий решает, имеются ли какие-то факторы, вызванные текущей *сценой*, местом действия или персонажами, которые могут повлиять на базовую *сложность* ***Задачи***.

Например: *Доктор Маккой должен провести сложную хирургическую операцию на сердце посла Сарека. Базовая сложность такой* ***Задачи*** *2, но на ситуацию влияют несколько факторов. Во-первых, Сарек — вулканец, а Маккой не очень хорошо знаком с вулканской физиологией, что увеличивает сложность на 1. Во-вторых, чтобы операция состоялась, нужен вулканец-донор крови — это Осложнение устраняет Спок, который готов сдать кровь. В-третьих, U.S.S. «Энтерпрайз» сейчас атакуют, что будет мешать при операции, поэтому её сложность увеличивается ещё на 1. Таким образом, сложность* ***Задачи*** *будет равна 4. К счастью, Маккой оперирует в медицинском отсеке, и ему ассистирует медсестра Чапел.*

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

В отличие от обычной ***Задачи***, для решения ***Продолжительной задачи*** надо выполнить несколько более простых ***Задач***, являющихся её частью. ***Продолжительные задачи*** встречаются крайне редко и только в ситуациях, когда на персонажей оказывается сильное внешнее воздействие, например, во время *Сражения* или когда есть ограничение по времени. Время и силы, затрачиваемые персонажами на решение такой ***Задачи***, определяются по ходу действия с помощью *бросков* кубиков. Такой подход как нельзя лучше отражает в игре ситуацию, в которой персонажи пытаются решить сложную проблему, пока обстановка вокруг них всё сильнее и сильнее накаляется.

ЗАДАЧА С НУЛЕВОЙ СЛОЖНОСТЬЮ

В игре существуют настолько лёгкие ***Задачи***, что для их выполнения не требуется *бросать* кубики — это ***Простые задачи***. В некоторых обстоятельствах *сложность* ***Задачи*** может быть снижена и даже стать равной 0. ***Задачи с нулевой сложностью***, как и ***Простые задачи***, не требуют броска для выполнения. Они автоматически считаются выполненными, не принося *Осложнений*. Однако при таком выполнении ***Задач*** нельзя зарабатывать *жетоны Импульса*, даже за использование ***Таланта*** в беспроигрышной ситуации (ведь броска не происходит), а также нельзя использовать *жетон Импульса*, по правилу *«Развить успех»*.

По решению ведущего *бросок* против *Сложности* 0 может быть совершён. В таком случае любой выпавший на d20 результат будет считаться *успехом* и принесёт *жетон Импульса*, но будет существовать и риск появления *Осложнений*. Может потребоваться совершить *бросок* при нулевой *сложности* ***Задачи***, если нет сомнения в том, что персонаж справится с этой ***Задачей***, но важно понять насколько хорошо он с ней справится.

Выполняя ***Продолжительные задачи***, учитывайте описанные ниже дополнительные факторы.

- **Работа.** У любой ***Продолжительной задачи*** есть *общий рейтинг Работы*, говорящий о том, сколько всего надо сделать, чтобы с ней справиться. Когда персонаж успешно выполняет одну из ***Задач***, являющуюся частью ***Продолжительной задачи*** (правила описаны ниже), он справляется с частью *Работы*, количество которой вычитается из *общего рейтинга Работы* (обычно это *рейтинг* от 5 до 20).

- **Важность.** У любой ***Продолжительной задачи*** есть *Важность* с *рейтингом* от 1 до 7, показывающая, какая ответственность лежит на выполняющих её персонажах и какой кропотливый труд им предстоит. Если у персонажа случилось количество *Прорывов* (правила описаны ниже), равное *Важности* ***Продолжительной задачи***, — эта ***Задача*** считается выполненной.

- **Сопротивляемость.** Некоторые ***Продолжительные задачи*** очень *сложны* и выполняются медленно. У них есть *рейтинг Сопротивляемости*, снижающий количество сделанной *Работы* при успешном выполнении ***Задач***, являющихся частью ***Продолжительной задачи***. *Сопротивляемость* встречается редко, но, если она есть, её *рейтинг* не может быть выше 3.

У каждой ***Продолжительной задачи*** есть *сложность*, используемая при выполнении ***Задач***, являющихся её частью. *Сложность* разных ***Задач*** внутри ***Продолжительной задачи*** может меняться из-за разных обстоятельств, возникающих при их выполнении (например, из-за **Черт**).

Когда персонаж успешно справляется с одной из ***Задач***, являющейся частью ***Продолжительной задачи***, управляющий им игрок делает следующее:

1. *Бросает* 2▲ + количество ▲, равное *рейтингу* ***Знания***, которое проверялось при выполнении ***Задачи***. Общее количество выпавших на ▲ *Эффектов* равно количеству сделанной *Работы*.

2. Снижает количество сделанной *Работы* на *рейтинг Сопротивляемости* ***Продолжительной задачи*** (если он есть). Оставшееся количество сделанной *Работы* вычитается из *общего рейтинга Работы* ***Продолжительной задачи***. Кроме того, при следующих условиях у персонажа может случиться один или два *Прорыва*:

   A. Если после вычитания *Сопротивляемости* у игрока осталось 5 или больше единиц сделанной *Работы*.

   B. Если *общий рейтинг Работы*, которую нужно сделать для успешного выполнения ***Продолжительной задачи***, снизился до 0 или если, после вычитания *Сопротивляемости*, сделанной *Работы* больше, чем оставшихся единиц *общего рейтинга Работы*.

3. Если количество случившихся *Прорывов* равно *рейтингу Важности* ***Продолжительной задачи***, *она* считается выполненной. Если нет, то *сложность* ***Продолжительной задачи*** снижается на 1 за каждый *Прорыв* (но не может стать ниже 0). Если *сложность* ***Продолжительной задачи*** уже снизилась до 0, каждый новый *Прорыв* будет давать +1▲ к дальнейшим *броскам* кубиков ▲ при решении этой ***Продолжительной задачи***.

ПРИМЕНЕНИЕ ЖЕТОНОВ ИМПУЛЬСА

В большинстве случаев *жетоны Импульса* разрешается применять один раз за ***Задачу*** или за *Раунд Сражения*, после успешного выполнения ***Задачи***. *Повторное применение* — разрешается несколько раз подряд. *Мгновенное применение* — разрешается в любой момент игры. Здесь описаны наиболее распространённые способы применения *жетонов Импульса*.

- **Получить информацию** *(Повторное применение)*. За 1 *жетон Импульса* задайте ведущему один вопрос о текущей ситуации. Ведущий должен ответить честно.

- **Создать возможность** *(Мгновенное применение, Повторное применение)*. Перед броском за *жетоны Импульса* можно взять *дополнительные* d20. Стоимость первого d20 будет 1 *жетон Импульса*, второго — 2 *жетона*, третьего — 3 *жетона*. По правилу «*Создать возможность*» можно потратить не более 6 *жетонов*.

- **Создать преимущество.** За 2 *жетона Импульса* получите *Преимущество* во время какой-либо *сцены*, вдобавок к любым *Эффектам* за успешное выполнение ***Задачи***, или устраните *Осложнение*.

- **Создать проблему** *(Мгновенное применение, Повторное применение)*. Можно усложнить противнику жизнь, увеличив *сложность* одной выполняемой им ***Задачи*** на 1 за каждые 2 *жетона Импульса*. Использовать правило «*Создать проблему*» разрешается до того, как был сделан *бросок* на выполнение ***Задачи***.

УВЕЛИЧИТЬ ШАНСЫ

Есть несколько способов увеличить шансы вашего персонажа на успех при выполнении им ***Задачи*** и получить до трёх *дополнительных* d20 для *броска*.

- **Добавить Угрозу.** При использовании правила *«Создать возможность»* можно получить *дополнительные* d20, не тратя *жетоны Импульса*, а добавляя в запас ведущему *жетоны Угрозы*. Это значит, что персонажи действуют рискованно и безрассудно.

- **Использовать Талант.** При определённых условиях ***Таланты*** персонажа приносят *бонусные* d20, которые игрок получает бесплатно, за каждый ***Талант*** своего персонажа, подходящий под ситуацию. Такие *бонусные* d20 приравниваются к *дополнительным* при подсчёте полученных для *броска дополнительных* d20.

- **Использовать Целеустремлённость.** При выполнении ***Задачи*** за один балл *Целеустремлённости* можно получить один *бонусный* d20, который не требуется *бросать*, с уже выпавшей на нём цифрой «1», которая автоматически приносит 2 *успеха*. *Целеустремлённость* можно использовать только при определённых условиях, описанных далее на этой странице.

- **Получить Помощь.** Один или несколько союзников могут *Помочь* персонажу при выполнении ***Задачи***. За каждого помощника отдельно бросается 1d20, а *целевым значением* при таком *броске* является сумма ***Качества*** + ***Знания*** помощника. Выпавшие *успехи* помощников прибавляются к *успехам* того, кто выполнял *Задачу*, но только в том случае, если у него самого выпал хотя бы один *успех*.

- **Потратить Импульс.** При использовании правила *«Создать возможность»* можно получить *дополнительные* d20, потратив *жетоны Импульса*. Это значит, что персонажи действуют слаженно, работают в команде и стараются ради общей победы.

Ведущий тоже может получать *дополнительные* d20 при бросках за второстепенных персонажей или противников игроков. В большинстве случаев ведущий получает *дополнительные* d20 за *жетоны Угрозы*, так как обычно у второстепенных персонажей или врагов нет баллов *Целеустремлённости*.

ИМПУЛЬС

Если при *броске* d20 вы получили больше *успехов*, чем требовалось для выполнения ***Задачи***, за каждый «лишний» *успех* выдаётся один *жетон Импульса*. Эти *жетоны* являются ценным ресурсом, помогающим персонажам выполнять новые ***Задачи*** быстрее или тщательнее, чем обычно, или получать дополнительные выгоды. Выданные *жетоны* можно использовать сразу или сохранить на потом. Решение о том, сколько *жетонов* использовать, а сколько сохранять, принимает заработавший их игрок.

Неиспользованные *жетоны Импульса* складываются в общий запас игроков, в котором одновременно может находиться не более 6 *жетонов*.

УГРОЗА

Жетоны Угрозы — неотъемлемый компонент игры, не используемый игроками. С помощью этих *жетонов* ведущий меняет обстоятельства *сцен*, усиливает второстепенных персонажей или противников, создаёт опасные и напряжённые ситуации. Вместо того чтобы тратить *жетоны Импульса*, игроки могут добавлять ведущему *жетоны Угрозы*.

ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ

Целеустремлённость можно применить, опираясь на одну из ***Ценностей*** персонажа. Игрок должен объяснить, какое отношение эта ***Ценность*** имеет к текущей ситуации. Балл *Целеустремлённости* даёт одно из следующих преимуществ:

- **Использовать момент.** За балл *Целеустремлённости* игрок получает один *бонусный* d20, который не *бросается*, а автоматически приносит 2 *успеха*, как если бы на нём уже выпала цифра «1». Этот *бонусный* кубик входит в лимит из 3 *дополнительных* d20, которые можно получить для выполнения ***Задачи***.

- **Получить озарение.** За балл *Целеустремлённости* можно *бросить* заново любое количество d20, использованных для выполнения ***Задачи***.

- **Продолжить действовать.** За балл *Целеустремлённости* игрок использует правило *«Создать преимущество»*, давая своему персонажу подходящее к игровой *сцене Преимущество*.

- **Проявить активность.** За балл *Целеустремлённости* персонаж может приступить к выполнению следующей ***Задачи*** сразу же после завершения текущей.

Например: *Спок пытается раскрыть заговор. Он хочет проверить свою гипотезу о том, что компьютеры корабля U.S.S. «Энтерпрайз» были взломаны. Это* ***Задача*** *на Рациональность + Инженерию со сложностью 3, для решения которой Спок воспользуется* ***Специализацией*** *«Компьютерные технологии». Учитывая Сложность* ***Задачи*** *и отсутствие времени, игрок, управляющий Споком, решает использовать правило «Использовать момент». Так как у Спока есть подходящая* ***Ценность*** *(«Мудрость начинается с логики, но не исчерпывается ею»), игрок может потратить балл Целеустремлённости, чтобы помочь себе выполнить* ***Задачу*** *— получить бонусный d20, который не нужно бросать, с автоматически выпавшей единицей, приносящей сразу 2 успеха.*

УГРОЗА

В процессе игры ведущий будет накапливать *жетоны Угрозы* и тратить их на создание сложностей для персонажей игроков. Так в истории будет нарастать напряжение, пока в её финале не наступит впечатляющая кульминация, во время которой ведущий сможет потратить весь оставшийся у него запас *жетонов Угрозы*.

Ведущий начинает каждую *игровую сессию* с двумя *жетонами Угрозы* за каждого игрока. Он получает *дополнительный жетон Угрозы* в следующих случаях:

- **При мгновенном применении *жетона Импульса* игроком.** Когда, для получения *бонусных* d20 игрок не тратит *жетоны Импульса*, а добавлять в запас ведущему *жетоны Угрозы*: один *жетон Угрозы* взамен одного *жетона Импульса*, который игрок не хочет или не может потратить.
- **Во время *Осложнений*.** Если при выполнении ***Задачи*** персонаж вызывает одно или несколько *Осложнений*, управляющий им игрок или ведущий может заменить каждое такое *Осложнение* на 2 *жетона Угрозы*. В этом случае *Осложнение* не будет иметь *Эффекта*, а полученные за него *жетоны Угрозы* будут добавлены в запас ведущего.
- **При угрожающих обстоятельствах.** Когда окружение, природа и другие обстоятельства новой игровой *сцены* слишком опасны для персонажей, ведущий может добавить себе в запас 1 или 2 *жетона Угрозы*.
- **Если второстепенный персонаж не использовал *жетон Импульса*.** Такой жетон сбрасывается, а вместо него ведущий получает в свой запас *жетон Угрозы*. Второстепенные персонажи, получившие *жетоны Импульса*, не могут сохранять их на потом, так как у них нет общего запаса *Импульсов*, как у персонажей игроков.



Ведущий может использовать *жетоны Угрозы* несколькими способами. Конкретные примеры такого использования приводятся в книге со стартовой кампанией, имеющейся в данном Стартовом наборе настольной ролевой игры «Звёздный Путь. Приключения в космосе». Ниже приведено несколько общих примеров:

- **Вместо *жетонов Импульса*.** При управлении второстепенными персонажами ведущий может использовать *жетоны Угрозы* для того же, для чего игроки используют общий запас *жетонов Импульса* при управлении своими персонажами.
- **Для получения *жетонов Угрозы*.** При управлении второстепенными персонажами ведущий может совершать ими действия, приносящие *жетоны Угрозы*. На совершение каждого такого действия ведущий должен тратить столько же *жетонов Угрозы*, сколько оно приносит.
- **Чтобы воздействовать окружением.** Ведущий может потратить *жетоны Угрозы*, чтобы использовать новые или уже существующие опасности окружения или окружающей среды.
- **Чтобы вызвать подкрепление.** Во время игровой *сцены* ведущий может ввести в игру дополнительных второстепенных персонажей за *жетоны Угрозы*. *Обычные второстепенные персонажи* (*Обычный ВП*) стоят 1 *жетон Угрозы*, а *Значимые второстепенные персонажи* (*Значимый ВП*) стоят 2 *жетона Угрозы*.
- **Чтобы отменить Осложнение.** Если управляемый ведущим второстепенный персонаж вызывает *Осложнение*, ведущий может потратить 2 *жетона Угрозы*, чтобы отменить это *Осложнение*.
- **Чтобы создать Осложнение.** За 2 *жетона Угрозы* ведущий может создать *Осложнение*.

СОКРАЩЁННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ
КОНФЛИКТ

СРАЖЕНИЕ

Офицеры Звёздного Флота всеми силами стараются избегать насилия и разрешать **Конфликты** дипломатическим путём. Но порой у личного состава не остаётся иного выхода, кроме как защищать себя в бою.

РАУНДЫ И ХОДЫ

Сражения делятся на *Раунды*, которые состоят из *Ходов*.

В каждом *Раунде* каждый участвующий в **Конфликте** персонаж делает по одному *Ходу*. В начале **Конфликта** ведущий решает, кто будет ходить первым. Обычно первый *Ход* достаётся персонажу игроков, но если того требует сюжет, то первый *Ход* в **Конфликте** может сделать второстепенный персонаж.

Ходы в каждом *Раунде* совершаются поочерёдно персонажем игроков и персонажем противника, пока все участвующие персонажи не совершат по одному *Ходу*. После этого *Раунд* считается оконченным. Сторона, сделавшая последний *Ход*, в новом *Раунде* ходит второй.

ЗОНЫ И ДИСТАНЦИЯ

Место *Сражения* делится на *зоны*. *Дистанция* до предметов, объектов и других персонажей, а также преимущества или штрафы, которые может получить персонаж, зависят от того, в какой *зоне* он находится. Такой подход позволяет описывать перемещение персонажей без применения особых терминов. Можно просто сказать, что персонаж находится «за панелью управления» или «рядом с шаттлом». Это упрощает ведение *Сражений* с большим количеством участников.

Тем не менее, чтобы *Перемещение* и дальность *Атаки* имели значение, в правила игры введено понятие *Дистанция*. Во время *Сражения Дистанция* определяется по *зонам* и бывает пяти видов:

- Досягаемость — скорее состояние, чем вид *Дистанции*, находясь в котором персонаж может дотянуться рукой до предмета, объекта или другого персонажа. Для *Рукопашной атаки* противник должен быть в *Досягаемости*. Когда персонаж находится в *Досягаемости* противника — это состояние мешает ему действовать, поэтому для него *сложность* любых ***Задач***, кроме *Рукопашной атаки*, увеличивается на 1.
- Ближняя дистанция — всё, что находится в той же *зоне*, что и персонаж, находится для него на *Ближней дистанции*. Перемещение в пределах *Ближней дистанции* ничего не стоит. *Ближняя дистанция* находится на расстоянии 0 *зон*
- Средняя дистанция — всё, что находится в соседних *зонах*, примыкающих к *зоне*, в которой сейчас находится персонаж, находится на *Средней дистанции*. *Средняя дистанция* находится на расстоянии 1 *зоны*.
- Дальняя дистанция — предмет, объект или персонаж, находящийся в *зоне*, расположенной за примыкающей *зоной*, находится на *Дальней дистанции*. *Дальняя дистанция* находится на расстоянии 2 *зон*.
- Сверхдальняя дистанция — любой предмет, объект или персонаж, находящийся в *зоне*, расположенной за *Дальней дистанцией*, находится на *Сверхдальней дистанции*. *Сверхдальняя дистанция* — это расстояние в 3 или более *зон*.

ДЕЙСТВИЯ ВО ВРЕМЯ СРАЖЕНИЯ

В свой *Ход* во время *Сражения* персонаж может попробовать выполнить одну ***Задачу*** и несколько ***Простых действий***. Первое ***Простое действие*** бесплатное, а каждое последующее стоит столько *жетонов Импульса* (*Мгновенное применение*), сколько *Простых действий* до этого совершил персонаж. Например, второе ***Простое действие*** стоит 1 *жетон*, третье — 2 *жетона* и так далее. За один *Ход* персонажу разрешается сделать по одному ***Простому действию*** каждого типа.

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- **Броситься на землю.** Персонаж бросается на землю или на пол, из-за чего в него становится труднее попасть. Нельзя *Броситься на землю* и *Встать* в один и тот же *Ход*.



- **Взаимодействовать.** Персонаж использует или другим образом взаимодействует с каким-либо объектом или предметом окружения. Иногда вместо сложного *Взаимодействия* нужно выполнить ***Задачу***.

- **Взять предмет.** Персонаж может взять в руки предмет, находящийся в *Досягаемости*, или что-то (предмет/инструмент/оборудование), что есть у него с собой, или вытащить оружие.

- **Встать.** Если персонаж лежит на земле или на полу, он может подняться на ноги, использовав это ***Простое действие***. При этом все преимущества и недостатки лежачего положения прекратят действовать. Нельзя *Броситься на землю* и *Встать* в один и тот же *Ход*.

- **Переместиться.** Персонаж передвигается в любую точку в пределах *Средней дистанции*. Это ***Простое действие*** нельзя совершать, если персонаж уже выполнял в этот *Ход* ***Задачу***, связанную с перемещением.

- **Подготовиться.** Персонаж готовится сам или готовит приборы/устанавливает оборудование для выполнения ***Задачи***. До начала выполнения некоторых ***Задач*** требуется совершить подготовительное ***Простое действие***, или такое действие не требуется, но даёт *бонус*.

- **Прицелиться.** Игроку разрешается *бросить* повторно один из d20, который он использовал при совершении персонажем *Атаки* в этот *Ход*.

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ

- **Атаковать.** Персонаж совершает *Атаку* противника или другую доступную цель.

- **Быть настороже.** Персонаж занимает выгодную позицию для обороны, внимательно следит за окружающими или готовится отразить *Атаку* другим способом.

- **Восстановиться.** Если персонаж находится в *Укрытии*, можно попробовать выполнить ***Задачу*** на *Физподготовку + Командование* со *сложностью* 2. Успешное выполнение восстановит возможность *Избежать ранения* и даст балл *Сопротивляемости* за каждый *Эффект*, выпавший на кубиках, *брошенных* за наличие *Укрытия*. После выполнения ***Задачи*** можно восстановить 2 балла *Стресса* персонажа за каждый потраченный *жетон Импульса* (*Повторное применение*).

- **Выжидать.** Персонаж ждёт подходящей ситуации или определённого стечения обстоятельств, чтобы начать выполнение ***Задачи***.

- **Оказать первую помощь.** Персонаж пытается обработать рану другому персонажу, находящемуся в *Досягаемости*.

- **Пас.** Персонаж не будет выполнять никакой ***Задачи***.

- **Переместиться бегом.** Персонаж пытается *Переместиться* быстрее, чем обычно, и на более дальнее расстояние. Это ***Задача*** на *Физподготовку* + *Безопасность* со *сложностью* 0. При успешной проверке персонаж может *Переместиться* в соседнюю *зону*, а затем ещё в одну *зону* за каждый потраченный *жетон Импульса* (*Повторное применение*).

- **Помочь.** Персонаж совершает действия, дающие преимущество одному из союзников при выполнении им следующей ***Задачи***. При этом персонаж должен быть в состоянии *Помочь* и иметь возможность общаться с союзником или подавать ему сигналы.

- **Приказать.** Может только командующий офицер. Он назначает одному союзнику ***Задачу***, которую тот сразу начинает выполнять. Приказавший должен *Помочь* союзнику выполнить ***Задачу***. *Приказать* себе нельзя.

- **Создать преимущество.** Персонаж меняет ситуацию в свою пользу или устраняет *Осложнение*.

- **Другая Задача.** Во время *Сражения* можно выполнять и другие ***Задачи***. Ведущий может вводить их на своё усмотрение, если они не противоречат логике мира и ситуации.

АТАКА И УРОН

Атака совершается следующим образом:

1. Атакующий выбирает, чем атаковать. Применить *дальнобойное оружие (Дальнобойная атака)*; *оружие ближнего боя* или напасть *без оружия (Рукопашная атака)*.

2. Атакующий выбирает доступную для *Атаки* цель. Совершать *Атаку без оружия* или *оружием ближнего боя* можно только по целям, которые находятся в *Досягаемости*, а *Атаку дальнобойным оружием* — только по целям, которые видны атакующему.

3. Атакующий выбирает, какой будет *Атака*. *Атака* может быть *несмертельной* или *смертельной*. За каждую *Смертельную атаку*, совершённую игроками, ведущий добавляет в свой запас *Угроз* один *жетон Угрозы*.

4. Атакующий пробует совершить *Атаку*. Проверяемые ***Качество*** + ***Знание*** зависят от используемого *оружия*:

   A. При *Атаке оружием ближнего боя или без оружия* (*Рукопашная атака*) и атакующий, и его цель проводят проверку *Решительности* + *Безопасности* со *сложностью* 1. *Попадание* засчитывается тому, у кого выпало больше *успехов* (***Встречная задача***).

   B. При *Атаке дальнобойным оружием (Дальнобойная атака)* атакующий проверяет *Самоконтроль* + *Безопасность* со *сложностью* 2 — это не ***Встречная задача***. *Сложность* возрастает на 1, если кто-то из врагов находится в *Досягаемости* от атакующего. *Вероятность осложнения* возрастает на 1 если кто-то находится в *Досягаемости* от цели *Атаки* (т.к. *Атака* может задеть того, кто рядом с целью).

5. Если *Атака* выполнена успешно, цель получает *Попадание*. Чтобы выяснить, какой *Урон* наносит это *Попадание, бросьте* количество ▲, равное *рейтингу Атаки или Опасности. Текущий урон* от *Попадания* будет равен количеству *успехов*, выпавших при *броске*.

6. *Укрытие* или что-то ещё может дать цели *Кубики* ▲ *сопротивляемости*. Управляющий целью игрок *бросает* эти ▲ и прибавляет выпавшие на них *успехи* к *рейтингу Сопротивляемости* цели (если он есть). Итоговая сумма — это *Текущая сопротивляемость* цели.

7. Снизьте *Текущий урон* от *Попадания* на *Текущую сопротивляемость* цели. За каждый оставшийся балл *Урона* зачеркните 1 отметку *Стресса* на *бланке персонажа*. При следующих условиях цель получает *Ранение*:

   A. Если в результате одного *Попадания* при *Атаке* или *Воздействии опасности* цель потеряла 5 или больше баллов *Стресса*;

   B. Если в результате этого *Попадания*, количество баллов *Стресса* цели снизилось до 0;

   C. Если до *Атаки* или *Воздействия опасности* у цели уже было 0 *Стресса* и в результате *Попадания* цель получила любое количество *Урона*.

Если по результатам одной *Атаки* наступают сразу два из перечисленных условий, цель получает сначала одно *Ранение*, и сразу после второе *Ранение*.

Получив первое (*Несмертельное*) *Ранение*, цель считается *Нейтрализованной*. Она не может совершать ***Простые действия*** или выполнять ***Задачи*** до конца текущей *сцены*. Если *Нейтрализованная* цель получает второе (*Смертельное*) *Ранение*, она становится *Смертельно раненной*. Если же *Смертельно раненная* цель получает новое *Ранение*, то она погибает.

Избежать ранения можно за 2 *жетона Импульса* (*Мгновенное применение*). Тогда будет считаться, что цель в последний момент увернулась, укрылась или иначе *Избежала ранения*. Другой способ *Избежать ранения* — получить *Осложнение* (лёгкую травму, побочный эффект и тому подобное). Цель может *Избежать ранения* всего один раз за сцену. Возможность *Избежать ранения* можно получить снова, выполнив ***Задачу*** *Восстановиться*.

Вместо нанесения *Попадания* в результате совершения успешной *Рукопашной атаки* (не важно, атаковал персонаж или был целью *Атаки*), персонаж может разорвать *Дистанцию* и перестать быть в *Досягаемости* своего противника (как если бы он уклонился вместо совершения удара).

ПРИМЕНЕНИЕ ЖЕТОНОВ ИМПУЛЬСА В БОЮ

Жетоны Импульса — это основные тактические ресурсы в *Сражении*. Полученные в *Сражении жетоны* Импульса можно применять множеством разных способов: чтобы ослабить противников, помочь союзникам и усилить собственные *Атаки*.

В приведённой ниже таблице перечислены способы применения полученных в *Сражении жетонов Импульса*. Используйте их в дополнение к обычным способам и любым другим способам, придуманным игроками или ведущим.

Если в таблице в колонке «ЦЕНА» рядом с цифрой указана буква «М» — это значит *Мгновенное применение жетона/жетонов Импульса*, а если буква «П» — это значит *Повторное применение жетона/жетонов Импульса*. Если же никакая буква не указана — то таким образом *жетон/жетоны* можно использовать не более одного раза за *Раунд*.

ТИПЫ АТАК

Оружие, а также некоторые виды *Атак* и *Опасностей* обладают *характеристиками* и *рейтингами*, определяющими способ их применения и воздействия на цель. Основными *характеристиками* любого *Оружия* являются *тип*, *рейтинг Урона*, *размер* и *свойства*, влияющие на способ применения *Оружия*.

- **Тип.** Оружие может быть либо *оружием ближнего боя*, либо *дальнобойным оружием*. Тип определяет правила его использования.
- **Рейтинг урона.** Количество кубиков ▲, которые следует *бросить*, а также одно или несколько ***Поражающих воздействий***, срабатывающих, если на *брошенных* ▲ выпадает *Эффект*. При применении *оружия* прибавьте к его *рейтингу Урона рейтинг Безопасности* персонажа, применившего *оружие*, — получится *рейтинг Атаки*.
- **Размер.** Оружие бывает *одноручным* (1Р) или *двуручным* (2Р). *Двуручное оружие* можно держать при *Атаке* одной рукой, но это увеличит *сложность Атаки* на 1.
- **Свойства.** Дополнительные правила *оружия*, вводящие ограничения или дающие преимущества при его применении.

ПОРАЖАЮЩИЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ

Урон от некоторых *Атак* оказывает дополнительное воздействие на цель, которое называется ***Поражающим воздействием***. Оно срабатывает каждый раз, когда при *Попадании* на кубиках ▲ атакующего выпадает *Эффект*. Сколько бы ни выпало *Эффектов* — срабатывают сразу все виды ***Поражающего воздействия*** данной *Атаки*.

ТАБЛИЦА ПРИМЕНЕНИЯ ЖЕТОНОВ ИМПУЛЬСА В БОЮ

СПОСОБ ПРИМЕНЕНИЯ	ЦЕНА	ЭФФЕКТ
Дополнительный урон	1 (П)	*Урон* можно увеличить вне зависимости от типа оружия, использованного для успешной *Атаки*. Каждый жетон *Импульса* даёт +1 балл к *Урону*.
Обезоружить	2	Выбить из рук цели одно оружие. Оружие падает в *Досягаемости* от цели.
Простое действие	1 (М, П)	Получить дополнительное *Простое действие*.
Удержать инициативу	2 (М)	Ход переходит к союзнику, а не к противнику. Одна сторона конфликта не может *Удержать инициативу* больше одного раза.
Бронепробитие	1 (П)	*Атака* игнорирует 2 балла *Сопротивления* цели за каждый потраченный жетон *Импульса*.
Проверить урон	1	Игрок может бросить заново любое количество ▲, применённых им для текущей *Атаки*.
Избежать ранения	2 (М)	Персонаж не получает *Ранения* либо сбросив жетоны, либо получив *Осложнение*. Эту цену могут увеличить различные факторы. *Избежать ранения* можно один раз за сцену. Успешно выполнив *Задачу Восстановиться*, можно снова получить такую возможность.
Второстепенная цель	2	*Атака* также поражает вторую цель, находящуюся в *Досягаемости* от первоначальной цели. Вторая цель получает половину *Урона* с округлением в меньшую сторону.
Быстрая задача	2	Персонаж может выполнить дополнительную *Задачу*. *Сложность* этой *Задачи* увеличивается на 1.

- **Площадное воздействие.** Такая *Атака* поражает большую область поля боя и может попасть сразу по нескольким целям. Любые персонажи или разрушаемые объекты, находящиеся в *Досягаемости* от первоначальной цели *Атаки*, автоматически получают *Попадание*. Каждый *Эффект*, выпавший на кубиках ▲ атакующего, означает, что *Попадание* получает одна дополнительная цель, находящаяся на *Ближней дистанции* от первоначальной цели (начиная с ближайшей выбранной ведущим цели). Каждое *Осложнение*, выпавшее на кубиках d20 атакующего, при совершении такой *Атаки*, может быть использовано ведущим, чтобы эта *Атака* задела одного из союзников атакующего, находящегося в той же *зоне*, что и цель. Такой *Атакой* нельзя задеть персонажа или разрушаемый объект, по которому труднее попасть, чем по первоначальной цели.

- **Повреждающее воздействие X.** Такая *Атака* дополнительно наносит цели X *Урона* за каждый *Эффект*, выпавший на кубиках ▲ атакующего.

- **Пробивающее воздействие X.** Такая *Атака* игнорирует X баллов *Текущей сопротивляемости* цели за каждый выпавший на кубиках ▲ атакующего *Эффект*.

- **Сбивающее с ног воздействие.** Если на кубиках ▲ атакующего выпал один или несколько *Эффектов*, цель считается сбитой с ног. Если цель — это персонаж игрока, такого ***Воздействия*** можно избежать, добавив в запас ведущего количество *жетонов Угрозы*, равное количеству выпавших *Эффектов*. Когда целью является второстепенный персонаж или противник, ***Воздействия*** можно избежать, если ведущий сбросит количество *жетонов Угрозы*, равное количеству выпавших *Эффектов*.

- **Тяжёлое воздействие.** Такая *Атака* наносит серьёзный *Урон* и эффективнее нейтрализует цель. Если игрок захочет применить *жетоны Импульса*, чтобы его персонаж *Избежал ранения* при *Попадании* во время такой *Атаки*, цена такого *Действия* повышается на 1 за каждый *Эффект*, выпавший на кубиках ▲ атакующего.







ФАЗЕР 1 ТИПА

ФАЗЕР 2 ТИПА

ФАЗЕР 3 ТИПА

ЧЕРТЕЖИ

СВОЙСТВА

Следующие дополнительные ***Свойства*** оружия по-разному влияют на его использование.

- **Точное.** Особо точное оружие часто оборудовано дополнительными прицельными устройствами. Если перед *Атакой* этим оружием *Прицелиться*, можно повторно бросить любое количество d20, а не 1d20, как при *Атаке* оружием без этого ***Свойства***.

- **Настраиваемое.** У оружия имеется особый источник энергии, позволяющий настраивать его ***Поражающее воздействие***. Если перед *Атакой* этим оружием *Подготовиться*, тогда при *Атаке* можно будет использовать одно из следующих ***Воздействий***: *Площадное*, *Тяжёлое*, *Пробивающее 2* или *Повреждающее 1*.

ТОКСИКОЛОГИЯ

END	122	567-28 2037	
EXO	110	3077 3108-44 1045	56732
RAD	55	65 5678 88 0689	4783
		33 2795-72 5100	
		302 4300-26 0066	37947
		378-33 0235	300369
ORG	17	7 22 9312	78212
	19	11-40 3016	6411
		202-12 7734	40052
			340

12-3788 12-3788 17-2880

19-3300 19-3300 21-5540

- **Сложное.** Применение такого оружия требует терпения и точного следования инструкции. Нельзя использовать подобное оружие, чтобы совершать *Атаку*, если в этот же *Ход* вы не использовали ***Простое действие*** *Подготовиться*.

- **Смертоносное.** Подобное оружие создано, чтобы убивать. Если персонаж использует его для *Несмертельной атаки*, то *сложность* такой *Атаки* увеличивается на 1.

- **Травмирующее.** Если персонаж *Ранен* таким оружием, *сложность* ***Задачи*** по *Залечиванию раны* или ***Боевой задачи*** по *Оказанию первой помощи* увеличивается на 1.

- **Незаметное X.** В случае, если оружие обладает таким ***Свойством***, его можно легко спрятать, выдать за что-нибудь другое или замаскировать. Если персонаж спрятал такое оружие на себе или где-то в своих вещах, тому, кто будет обыскивать этого персонажа, придётся успешно справиться с ***Задачей*** на *Понимание + Безопасность*, либо с ***Задачей*** на *Рациональность + Безопасность* со *сложностью* X, равной *Незаметности* оружия. Действие, при помощи которого персонаж может спрятать *Незаметное* оружие, считается ***Простым действием***.

- **Неточное.** Такое оружие имеет сильный разброс при стрельбе, либо оно грубо сделано и с ним неудобно обращаться. ***Простое действие*** *Прицелиться*, совершённое перед *Атакой* этим оружием, не даёт никакого *Эффекта*.

- **Несмертельное.** Оружие с таким ***Свойством*** является скорее травмирующим, а не смертельным. Если персонаж использует подобное оружие, чтобы совершить *Смертельную атаку*, то *сложность* такой *Атаки* возрастает на 1.

ГЛАВА 01.40

СОКРАЩЁННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ
ЗВЕЗДОЛЁТЫ

Применяя звездолёты в игре, важно различать действия, совершаемые на борту корабля, и действия, совершаемые самим звездолётом в космическом пространстве.

- Действия, совершаемые на борту звездолёта, не отличаются от действий, совершаемых в любом другом месте. Корабль считается местом выполнения ***Задач***.
- Действия звездолёта в космосе в основном влияют на пространство и объекты снаружи корабля, а не на то, что находится внутри него, для их совершения используются имеющиеся у звездолёта *характеристики*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЗВЕЗДОЛЁТА

Характеристики звездолёта включают ***Системы***, ***Службы***, ***Черты***, а также *Размер*, *Особые правила*, информацию об *Энергии*, *Щитах*, *Сопротивлении* и *Экипаже*.

СИСТЕМЫ

У каждого звездолёта есть шесть ***Систем***, которые применяются в игре по аналогии с ***Качествами*** персонажей.

- **Связь.** Это системы, обеспечивающие передачу данных, шифровку, дешифровку и обнаружение сигналов в широком диапазоне частот.
- **Компьютеры.** Информационные архивы звездолёта и операционные компьютеры, начиная с дуотронных систем (XXIII век) и заканчивая изолинейными и бионейронными системами (XXIV век).
- **Двигатели.** Установки, отвечающие за перемещение звездолёта в пространстве и генерацию энергии, такие как двигатели РСУ, импульсные двигатели, варп-двигатели, реакторы, генераторы и относящиеся к ним приборы (например, навигационный отражатель).
- **Сенсоры.** Комплексы датчиков и зондов, позволяющие сканировать окружающее пространство и вести наблюдение; научное оборудование, обрабатывающее полученные данные; а также транспортеры, работа которых тесно связана с работой сенсоров.
- **Конструкция.** Корпус и надстройки, поле структурной целостности, инерционные гасители, теплозащищённость и защищённость от радиации, системы жизнеобеспечения и искусственной гравитации.
- **Вооружение.** Боевые и защитные системы звездолёта, такие как фазеры, дизрапторы, торпедные аппараты и прочее вооружение.

СЛУЖБЫ

На каждом звездолёте действуют шесть ***Служб***, которые соответствуют ***Знаниям***, имеющимся у персонажей.

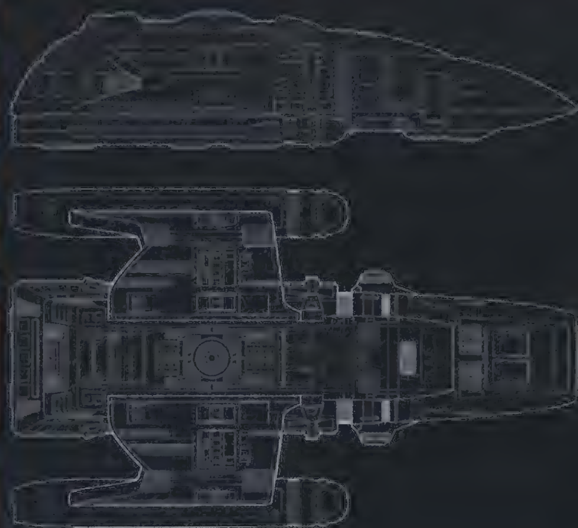
- **Командирская:** её *рейтинг* говорит о профессионализме, организованности и субординации экипажа.
- **Навигационная:** её *рейтинг* указывает на качество систем астронавигации и управления полётом, опытность пилотов и обслуживающего персонала.
- **Безопасности:** её *рейтинг* говорит о профессионализме, тренированности и количестве сотрудников этой службы на борту, о качестве сдерживающих полей и о калибровке боевых систем звездолёта.
- **Инженерная:** её *рейтинг* говорит об умелости и количестве инженеров и других технических специалистов на борту, а также об имеющихся в их распоряжении инструментах и оборудовании.
- **Научная:** её *рейтинг* показывает наличие на борту учёных, лабораторий, научного оборудования, инструментов и систем, помогающих анализировать данные и изучать неизученное.
- **Медицинская:** её *рейтинг* отражает квалификацию медперсонала и качество медоборудования.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Звездолёт — универсальная машина. Считается, что, если звездолёт выполняет любую ***Задачу*** или оказывает кому-то *Помощь*, у него всегда имеется соответствующая ***Специализация***. Потому, если на d20, брошенном за звездолёт, выпало значение, равное *рейтингу* использованной ***Службы*** или меньше него, — это приносит 2 *успеха*.

КАТЕР КЛАССА «ДУНАЙ»

696855
97868
494743
878555
978533
686
687733
987
978777
390334
877000
568666
97977
484003
8779
86864
878228
906474
38485
586622
638409
494866
98855
67655



РАЗМЕР

Звездолёты бывают разных размеров, от маленьких шаттлов до гигантских крейсеров и линкоров. Чем больше звездолёт, тем выше *рейтинг* его *Размера*. Обычно этот *рейтинг* находится в диапазоне от 1 до 6, но бывает и выше. *Размер* большинства звездолётов Федерации от 3 до 5.

ПРИМЕРЫ РАЗМЕРОВ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

РАЗМЕР	ПРИМЕР ЗВЕЗДОЛЁТА
1	Шаттл
2	Грузовой звездолёт
3	*Звездолёт класса «Оберт»*, Хищная птица класса «Б'рел»
4	*Звездолёт класса «Конституция»*, Боевой крейсер клингонов Д7
5	*Звездолёт класса «Акира»*, Хищная птица класса «К'ворт»
6	*Звездолёт класса «Галактика»*, Птица войны класса «Д'деридекс»

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ

У звездолёта, как и у персонажа, есть *Сопротивляемость*, снижающая *Урон*, получаемый им при *Попадании*. Базовый *рейтинг Сопротивляемости* равен *Размеру* звездолёта.

ЩИТЫ

Звездолёты и звёздные базы обычно окружены мощными силовыми *Щитами*. При получении *Урона рейтинг Щитов* снижается. *Щиты* восстанавливаются со временем или с помощью действий экипажа. *Рейтинг Щитов* звездолёта равен сумме *рейтингов Конструкции* + *Безопасности*.

ЭНЕРГИЯ

В начале каждой *сцены* звездолёт генерирует запас *Энергии*, равный *рейтингу* его *Двигателей*. Неиспользованная в прошлой *сцене Энергия* обнуляется. Сгенерированный запас тратится персонажами на совершение *Энергозатратных действий* при помощи звездолёта.

Если в результате какого-либо воздействия на звездолёт его запас *Энергии* упадёт ниже 0, то выбранная случайным образом ***Система*** звездолёта получает *Осложнение*. Такое *Осложнение* указывает на то, что часть аппаратуры звездолёта стала обесточена.

ПОМОЩЬ ЭКИПАЖА

Значение *рейтинга* помощи *Экипажа* звездолёта равно значению *рейтинга Размера* звездолёта. Потратив единицу *рейтинга* помощи *Экипажа*, игрок привлекает в поддержку своему персонажу часть команды корабля, что делает *Экипаж* важной и нужной частью выполняемой миссии. Помощь *Экипажа* — ограниченный ресурс, который не восстанавливается до начала следующей миссии.

УПРАВЛЕНИЕ ЗВЕЗДОЛЁТОМ

Когда персонаж использует звездолёт для выполнения ***Задачи*** (например, ищет информацию в архивах корабля или направляется в другую звёздную систему), то считается, что звездолёт ему *Помогает*. Бросьте 1d20 за звездолёт и добавьте выпавшие *успехи* к результату, полученному персонажем, но только если у персонажа выпал хотя бы один *успех*. *Целевое значение* для *броска* за звездолёт равно сумме *рейтингов* используемой ***Системы*** и ***Службы***.

ПИЛОТИРОВАНИЕ И НАВИГАЦИЯ

Звездолёты перемещаются в пространстве при помощи двигателей РСУ, импульсных двигателей и варп-двигателей. *Пилотирование звездолёта* — это ***Задача*** на *Самоконтроль* + *Управление* со *сложностью* 0 и *Помощью* звездолёта (*Двигатели* + *Управление*). При обычных условиях — это ***Простая задача***, не требующая броска. На полёт с использованием варп-двигателя тратится 1 единица *Энергии*. При погоне преследующий звездолёт тратит больше *Энергии*.

ИЗУЧЕНИЕ ОБЪЕКТОВ И ЯВЛЕНИЙ

Мощными сенсорными системами звездолёта можно изучать удалённые объекты и собирать о них сведения. Это ***Задача*** со *сложностью* 1 на *Самоконтроль* или *Рациональность* + *Науку* с *Помощью* звездолёта (*Сенсоры* + *Наука*). *Сложность* ***Задачи*** может возрасти из-за неблагоприятной окружающей среды или воздействия аномалий.

ДРУГИЕ ЗАДАЧИ

Если при выполнении других ***Задач*** используется какая-то ***Система*** звездолёта, персонаж также получает *Помощь* звездолёта (используемая ***Система*** + подходящая ***Служба***).

ГЛАВА 01.50

СОКРАЩЁННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ
СРАЖЕНИЕ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

ЗОНЫ И ДИСТАНЦИЯ

Как и в обычном бою, в *Космическом сражении Дистанция* до цели бывает пяти видов (*Контакт*, *Ближняя*, *Средняя*, *Дальняя* и *Сверхдальняя*) и зависит от того, в какой *Зоне* поля боя относительно цели находится звездолёт.

МАНЕВРИРОВАНИЕ В ПРОСТРАНСТВЕ

За *Перемещения* звездолёта во время *Космических сражений* отвечает рулевой. Пилотирование звездолёта обычно является ***Задачей*** со *сложностью* 0 и потому не требует от игрока *броска* кубиков. Однако **Черты** пространства, в котором маневрирует звездолёт, могут увеличить *сложность* ***Задачи*** по пилотированию.

БОЕВЫЕ ЗАДАЧИ И ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Посты, занимаемые разными персонажами на мостике звездолёта, позволяют им выполнять разные ***Боевые задачи***, соответствующие их должности на звездолёте. В свой *Ход* игрок может совершить несколько ***Простых действий*** и попробовать выполнить одну ***Задачу*** (до использования *жетона Импульса*, а также до *Получения озарения*).

ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Одно ***Простое действие*** в *Ход* разрешается сделать бесплатно. Каждое следующее ***Простое действие*** стоит один *жетон Импульса* (*Мгновенное применение*).

Простые действия во время *Космических сражений*:

- **Взаимодействовать.** Персонаж может *Взаимодействовать* с приборами, находящимися в том же помещении. С помощью *Взаимодействия* он может использовать любые корабельные системы, точные правила применения которых не прописаны в этом разделе.

- **Сменить позицию.** Персонаж переходит на другой пост мостика или отправляется в другую часть звездолёта. Если персонажу требуется добраться в какую-то часть звездолёта, то он оказывается там в начале своего следующего *Хода*.

- **Подготовиться.** Персонаж проводит подготовку к выполнению ***Задачи***. К некоторым ***Задачам*** нельзя приступить, не совершив перед этим подготовку.

- **Восстановить.** Персонаж осуществляет мелкий ремонт при отключении **Системы** или её незначительном повреждении.

ПРОВЕСТИ АТАКУ

Атаки с применением оружия звездолёта проходят по тем же правилам, что и *Атаки* с применением ручного оружия:

1. Атакующий выбирает оружейную систему звездолёта: энергетическое оружие или торпеды.

2. Затем атакующий выбирает, куда стрелять. Целью *Атаки* может стать целый звездолёт или другой видимый объект. Если же целью *Атаки* будет выбрана кон-

УПРАВЛЕНИЕ ЗВЕЗДОЛЁТОМ И ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Звездолёты второстепенных персонажей или противников используются по упрощённым правилам. На их борту нет членов экипажа, занимающих отдельные посты, а вместо этого у них есть *Выучка экипажа*, *рейтинг* которой заменяет сумму *Качества* + *Знания* при выполнении звездолётом ***Задач***. Экипаж таких звездолётов всегда имеет нужную для *Задачи* ***Специализацию***.

ВЫУЧКА ЭКИПАЖА	КАЧЕСТВА	ЗНАНИЯ
Базовая	8	1
Хорошая	9	2
Отличная	10	3
Превосходная	11	4

Количество *Ходов* такого звездолёта в *Раунде* зависит от его *Размера*. Действия отдельных членов экипажа такого звездолёта не учитываются, а вместо этого при выполнении таким кораблём ***Задач***, после первой ***Задачи*** в *Раунде*, каждая последующая ***Задача*** становится *сложнее* на 1.



кретная ***Система*** звездолёта противника, то об этом следует сообщить на данном этапе подготовки к *Атаке*.

3. Атакующий пробует выполнить ***Задачу*** на *Самоконтроль + Безопасность* и получает *Помощь* от звездолёта (*Вооружение* + Служба *безопасности*). *Сложность* ***Задачи*** зависит от применённой оружейной системы.

   A. *Сложность Атаки* энергетическим оружием — 2.

   B. *Сложность Атаки* торпедами — 3.

   C. Если целью *Атаки* выбрана конкретная ***Система***, *сложность Атаки* увеличивается на 1.

   D. Если цель не на *Оптимальной дистанции* поражения выбранным *вооружением*, *Сложность Атаки* увеличивается на 1 за каждый вид *Дистанции* (*Ближняя*, *Средняя*, *Дальняя* и *Сверхдальняя*).

4. Успешная *Атака* наносит X⮝ *Урона* (точная сила *Урона* указана в описании *вооружения*). Если целью не была конкретная ***Система***, *бросьте* d20, чтобы определить в какую ***Систему*** пришлось *Попадание* по таблице.

ТАБЛИЦА ПОПАДАНИЙ В СИСТЕМЫ

РЕЗУЛЬТАТ НА D20	СИСТЕМА В КОТОРУЮ ПОПАЛИ
1	Связь
2	Компьютеры
3-6	Двигатели
7-9	Сенсоры
10-17	Конструкция
18-20	Вооружение

УРОН И РЕМОНТ

Если *Атака* проведена успешно, цель получает *Попадание*.

1. Чтобы выяснить, какой *Урон* наносит *Попадание*, *бросьте* количество ⮝, равное *рейтингу Атаки* или *Опасности*. Выпавшее на ⮝ число *успехов* — это *Текущий урон* от *Попадания*.

2. Если у цели имеются *Кубики* ⮝ *сопротивляемости* (например, за *Укрытие*), управляющий целью игрок или ведущий бросает эти ⮝ и прибавляет выпавшие на них

успехи к *рейтингу Сопротивляемости* цели, указанному в её характеристиках. Полученная при сложении сумма является *Текущей сопротивляемостью* цели *Текущему урону* от *Попадания*.

3. Снизьте *Текущий урон* на один за каждую единицу *Текущей сопротивляемости* цели. За каждую оставшуюся после этого единицу *Урона* снизьте *рейтинг Щитов* цели на один. В следующих случаях цель получает *Пробоину и, как следствие, Повреждение* ***Системы***, в которую было *Попадание*:

   A. Если в результате одного *Попадания*, после вычитания *Текущей сопротивляемости* цели, сила наносимого *Урона* всё ещё равна пяти или больше;

   B. Если в результате этого *Попадания рейтинг Щитов* цели снизился до 0;

   C. Если *рейтинг Щитов* цели уже был равен 0 перед тем, как вследствие *Попадания* эта цель получила единицу или больше *Урона*.

ПРОБОИНЫ

При получении *Пробоины* ***Система***, в которую пришлось *Попадание*, немедленно получает *Повреждение*, что выражается в кратковременном негативном эффекте (например, ***Систему*** нельзя будет использовать один *Ход*). Каждая система звездолёта может выдержать количество *Повреждений*, равное *рейтингу Размера* этого звездолёта. Если в ходе *Сражения* одна из ***Систем*** получила количество *Повреждений*, равное или большее, чем половина *Размера* звездолёта, *Нарушается работа* этой ***Системы***. Если количество *Повреждений* ***Системы*** стало равно *рейтингу Размера* звездолёта, эта ***Система*** *Выходит из строя*. Если же ***Система*** получила больше *Повреждений*, чем *рейтинг Размера* звездолёта, она считается *Уничтоженной*.

- **Повреждение.** При получении *Пробоины* одна из ***Систем*** звездолёта получает *Повреждение*, что приводит к временным неполадкам в её работе. Пока персонаж, занимающий на мостике пост, относящийся к этой ***Системе***, не наладит её работу с помощью ***Простого действия*** *Восстановить*, эту ***Систему*** нельзя будет использовать для ***Задач*** или *Помощи*. *Связь* перестаёт работать, *Двигатели* генерируют на 2 единицы *Энергии* меньше, *Вооружение* не стреляет, а при повреждении *Конструкции* надо бросить 1▲ и, если выпадет *Эффект*, случайный персонаж игроков получает *Ранение*.

- **Нарушение работы.** Если ***Система*** получает количество *Повреждений*, равное половине *рейтинга Размера* звездолёта, сложность ***Задач***, в которых она используется, увеличивается на 2, а при выпадении на d20 значения «19» и «20» происходит *Осложнение*. *Сложность Ремонта* такой ***Системы*** равняется 3.

- **Выход из строя.** Если какая-то ***Система*** получает количество *Повреждений*, равное *рейтингу Размера* звездолёта, эта ***Система*** считается *Вышедшей из строя*, её нельзя использовать для выполнения ***Задач*** или *Помощи*. Например, если *Двигатели Вышли из строя*, они больше не могут генерировать *Энергию* и звездолёт теряет 1 единицу *Энергии* каждый *Раунд*. *Сложность Ремонта* такой ***Системы*** равна 4, а при выпадении на d20 значения «18», «19» и «20» происходит *Осложнение*.

- **Уничтожение.** Если какая-то ***Система*** получает количество *Повреждений*, превышающее *рейтинг Размера* звездолёта, она считается *Уничтоженной*. Такую ***Систему*** нельзя использовать для выполнения ***Задач*** или *Помощи*, и она не подлежит *Ремонту*. Если *Двигатели* звездолёта *Уничтожены*, это может привести к *Повреждению варп-ядра* по указанным ниже правилам.

ПОВРЕЖДЕНИЕ ВАРП-ЯДРА НЕИЗБЕЖНО

Если сдерживающее поле варп-ядра становится нестабильным, реактор звездолёта может взорваться в любую минуту. В конце каждого *Раунда*, начиная с того, в котором были *Уничтожены Двигатели* вашего звездолёта, бросьте определённое количество ▲, начиная с 1▲ и добавляя по 1▲ в каждом следующем *Раунде* (во втором бросьте 2▲, в третьем — 3▲ и так далее). Если на ▲ выпадет хотя бы 1 *Эффект*, звездолёт немедленно взрывается, все на его борту погибают, а находящиеся в *Контакте* и на *Ближней дистанции* звездолёты получают *Урон* 3 + *рейтинг Размера* взорвавшегося звездолёта с *Пробивающим воздействием* 2.

Чтобы избежать такого исхода, находящиеся в главном инженерном отсеке персонажи могут попытаться стабилизировать реактор или сбросить его в открытый космос (не во всех звездолётах это предусмотрено конструкцией — экипажу такого корабля следует покинуть его как можно быстрее).

- **Стабилизировать реактор.** Это ***Продолжительная задача*** (*Работа* 8, *Важность* 3, *Сопротивляемость* 2) со *сложностью* 3. Если она выполнена успешно, реактор не взрывается. При выполнении этой ***Задачи*** проверяется *Решительность* или *Самоконтроль* + *Инженерия*.

- **Сбросить реактор.** Это ***Задача*** на *Решительность* + *Инженерию со сложностью* 2. Успешное выполнение такой ***Задачи*** означает, что реактор был сброшен в открытый космос. Даже если реактор был сброшен, продолжайте бросать ▲, чтобы знать, когда он взорвётся. Такой взрыв не уничтожит ваш звездолёт, но все корабли, находящиеся в *Контакте* (включая сбросивший реактор) и на *Ближней дистанции* от места сброса, получат *Урон* по правилам, изложенным выше.

ТАБЛИЦА ПОЛУЧЕНИЯ ПРОБОИН И ПОСЛЕДСТВИЙ

РАЗМЕР	НАРУШЕНИЕ РАБОТЫ	ВЫХОД ИЗ СТРОЯ	УНИЧТОЖЕНИЕ
1	Нет	1 Повреждение	2+ Повреждений
2	1 Повреждение	2 Повреждения	3+ Повреждений
3	2 Повреждения	3 Повреждения	4+ Повреждений
4	2 Повреждения	4 Повреждения	5+ Повреждений
5	3 Повреждения	5 Повреждений	6+ Повреждений
6	3 Повреждения	6 Повреждений	7+ Повреждений

РЕМОНТ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Чтобы выполнить *Ремонт*, можно послать на место ремонтную команду. Это *«Борьба за живучесть»* — ***Задача*** на *Харизму* + *Инженерию* со *сложностью*, указанной выше в разделе «Пробоины». Кроме того, можно направить на место своего персонажа, использовав ***Простое действие*** *Переместиться*. Оказавшись на месте, персонаж может самостоятельно выполнить *Ремонт Повреждённой* ***Системы*** — это ***Задача*** на *Решительность* либо *Самоконтроль* + *Инженерию*. *Сложность* такой ***Задачи*** указана выше в разделе «Пробоины».

ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ЗВЕЗДОЛЁТЫ И ПОВРЕЖДЕНИЯ

Конечно, в отношении звездолётов второстепенных персонажей можно использовать полные правила из раздела «Пробоины», однако во время масштабных сражений с участием большого количества звездолётов это будет отнимать слишком много времени. Поэтому можно использовать следующие правила:

- **Повреждение.** Если звездолёт получает одну или несколько *Пробоин*, он теряет 2 единицы *Энергии* и один *Ход* в следующем *Раунде*. Действует только на один *Раунд*.
- **Нарушение работы.** Если звездолёт получает общее количество *Пробоин*, равное половине его *Размера* или больше половины, то этот корабль считается сильно повреждённым, у него *Нарушена работа* всех *Систем*. До окончания *Ремонта* *сложность* выполнения любых ***Задач*** для этого звездолёта повышается на 2. *Сложность Ремонта* равна 3.
- **Выход из строя.** Если звездолёт получает общее количество *Пробоин*, равное его *Размеру*, он считается *Вышедшим из строя* и больше не будет действовать в этой *сцене*.
- **Уничтожение.** Если общее количество *Пробоин*, полученных звездолётом, превышает его *Размер*, то он считается полностью *Уничтоженным*. Звездолёт взрывается и разлетается на мелкие кусочки, но этот взрыв не наносит повреждений окружающим его звездолётам.

Ремонт может устранить *Нарушение работы Системы* или запустить *Вышедшую из строя Систему*, но *Пробоину* «залатать» не получится. Потому при получении нового *Повреждения Система* опять вернётся в состояние, устранённое при *Ремонте* (*Нарушение работы* или *Выход из строя*).

Во время сражения или в другой трудной ситуации звездолёт может получить *Осложнение*, связанное с состоянием корабля или функционированием его *Систем*, которое также можно устранить *Ремонтом*. *Сложность* такого *Ремонта* 2. Эта *Сложность* может быть увеличена ведущим.

ВООРУЖЕНИЕ ЗВЕЗДОЛЁТА

В целом *Вооружение* звездолётов действует по тем же правилам, что и личное оружие. Атака с использованием этого вооружения имеет *рейтинг Урона*, *Дистанцию*, ***Поражающее воздействие*** и ***Свойства***.

ДИСТАНЦИЯ

Оптимальная дистанция для стрельбы указана в *характеристиках вооружения* на *бланке звездолёта*. Если цель находится дальше или ближе *Оптимальной дистанции*, *сложность Атаки* увеличивается на 1 за каждую *зону*.

ПОРАЖАЮЩЕЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ

Каждый раз, когда при *Попадании* на кубиках ▲ атакующего выпадает *Эффект*, срабатывает ***Поражающее воздействие***. Сколько бы ни выпало *Эффектов* — применяются сразу все виды ***Поражающего воздействия*** данной *Атаки*.

- **Ослабляющее воздействие.** За каждый выпавший *Эффект* запас *Энергии* цели снижается на 1.
- **Остаточное воздействие X.** При *Попадании* создаётся мощное энергетическое поле, которое продолжает наносить цели X *Урона* в конце каждого *Раунда*. Это воздействие продолжается количество *Раундов*, равное количеству выпавших у атакующего *Эффектов*.
- **Площадное воздействие.** *Атака* поражает область поля боя и может попасть сразу по нескольким целям. Звездолёты или разрушаемые объекты, находящиеся в *Контакте* с первоначальной целью, получают *Попадание*. Каждый *Эффект*, выпавший на ▲ атакующего, значит, что *Попадание* получает 1 дополнительная цель, находящаяся на *Ближней дистанции* от первоначальной цели (начиная с ближайшей выбранной ведущим цели). Каждое *Осложнение*, выпавшее на кубиках d20 атакующего, при совершении *Атаки* может быть использовано ведущим, чтобы *Атака* задела одного из союзников атакующего, находящегося в той же *зоне*, что и цель. Такой *Атакой* нельзя задеть звездолёт или разрушаемый объект, по которому труднее попасть, чем по первоначальной цели.

- **Повреждающее воздействие X.** *Попадание* дополнительно наносит цели X *Урона* за каждый выпавший *Эффект*.

- **Пробивающее воздействие X.** *Попадание* игнорирует X единиц *Текущей сопротивляемости* цели за каждый выпавший *Эффект*.

- **Экспансивное воздействие.** Если при *Атаке* на кубиках ▲ атакующего выпал один или несколько *Эффектов*, ещё одна, случайно выбранная, ***Система*** цели получает одно *Попадание* (даже если для первоначальной *Атаки* выбрана не вся цель, а только её конкретная ***Система***). Эта случайно выбранная ***Система*** получает *Попадание с рейтингом Урона*, равным половине силы *Урона* первоначальной *Атаки* (с округлением в меньшую сторону) +1 за каждый выпавший *Эффект* (кроме первого, который считается использованным для срабатывания ***Поражающего воздействия***). Результат *Попадания* по случайно выбранной ***Системе*** выясняется, отдельно с использованием общих правил *Попадания*, путём вычитания из *Урона Сопротивляемости* цели, а также *рейтинга* её *Щитов* и только после этого выясняется получила ли цель новые *Пробоины* и *Повреждения Системы*.

СВОЙСТВА

Следующие дополнительные ***Свойства*** *Вооружения* положительно или отрицательно влияют на его использование при стрельбе.

- **Требующее настройки.** Такое *Вооружение* требует точной настройки перед стрельбой. Нельзя использовать такое *Вооружение* для совершения *Атаки*, если в этот же *Ход* вы не использовали ***Простое действие*** *Подготовиться*.

- **Разрушительное.** *Сложность* ***Задачи*** по *Ремонту* повреждений, полученных при *Попадании* таким из такого *Вооружения*, выше на 1.

- **Незаметное X.** Такое *Вооружение* трудно заметить при помощи сканеров. Если цель оборудована *Незаметным Вооружением*, *сложность* сканирования такой цели на предмет наличия на её борту оружия увеличивается на X. Персонаж может скрыть наличие на борту звездолёта такого *Вооружения* при помощи ***Простого действия***.

- **Высокомощное.** Такое *Вооружение* наносит серьёзные *Повреждения* цели. Если в результате *Попадания* цель получает одну или несколько *Пробоин*, добавьте ещё одну *Пробоину*.

- **Многоцелевое X.** При успешной *Атаке* с использованием такого *Вооружения* атакующий получает X бонусных *жетонов Импульса*.

ЖЕТОНЫ ИМПУЛЬСА В КОМИЧЕСКОМ БОЮ

В приведённой ниже таблице описаны *дополнительные* способы использования *жетонов Импульса*, если они получены в ходе *Космического сражения*. Эта таблица дополняет обычные способы применения *жетонов Импульса* и те, которые придумали игроки или ведущий.

Если в таблице в колонке «ЦЕНА» рядом с цифрой указана буква «П» — это значит *Повторное применение жетона/жетонов Импульса*. Если же никакая буква не указана — то *жетон/жетоны Импульса* для такой цели можно применить не более одного раза за *Раунд*.

ПРИМЕНЕНИЕ ЖЕТОНОВ ИМПУЛЬСА В КОСМИЧЕСКОМ БОЮ

СПОСОБ ПРИМЕНЕНИЯ	ЦЕНА	ЭФФЕКТ
Дополнительный урон	1 (П)	Персонаж может увеличить *Урон* от успешной *Атаки* вне зависимости от её типа. За каждый потраченный *жетон Импульса* добавьте +1 *Урона*.
Бронепробитие	1 (П)	*Атака* игнорирует 2 балла *Сопротивляемости* цели за каждый потраченный *жетон Импульса*.
Проверить урон	1	Можно *бросить* заново любое количество кубиков ▲, использованных для текущей *Атаки*.
Разрушительная атака	2	С помощью *броска* определите случайную *Систему*. Эта *Система* получает *Попадание*, наносящее количество *Урона*, равное половине *Урона* основной *Атаки* с округлением в меньшую сторону.
Быстрая задача	2	Персонаж может выполнить *дополнительную Задачу*. *Сложность* этой *Задачи* увеличивается на 1.
Потеря энергии	1 (П)	В результате такой *Атаки* цель теряет 1 единицу *Энергии*.

ЗОНА ДОСЯГАЕМОСТИ

101921 21 890881 038881 21
800 11 412412 542412 11
56715 12 524122 781828 12
78 89 748878 651424 89
67161 81 521122 052122 81

ТРЕВОГА

СКАНИРОВАНИЕ

ДРУГОЕ

СОКРАЩЁННЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

СПРАВОЧНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

ПРИМЕРЫ СЛОЖНОСТИ

СЛОЖНОСТЬ	
0	Исследование общеизвестного вопроса. Стрельба по мишени из фазера или дизраптора. Выполнение планового обслуживания или ремонта.
1	Исследование специализированного вопроса. Удар по врагу в рукопашной. Перенаправление энергопитания в экстренной ситуации.
2	Исследование запутанной информации. Стрельба во врага из фазера или дизраптора. Ремонт транспортера под вражеским огнём.
3	Исследование неполной информации. Стрельба во врага из фазера или дизраптора в полумраке. Настройка подпространственной антенны для преодоления помех без нужных инструментов.
4	Исследование зашифрованной или засекреченной информации. Стрельба в занявшего оборону врага из фазера или дизраптора в полумраке. Объединение устройства звёздного флота с несовместимым инопланетным устройством.
5	Исследование вопроса, факты о котором сильно отличаются от общеизвестной информации. Стрельба по маленькой, быстрой цели из фазера или дизраптора в полумраке. Телепортация между кораблями, движущимися на варп-скорости.

УВЕЛИЧИТЬ ШАНСЫ

- **ПОТРАТИТЬ ИМПУЛЬС.** При *Создании возможности* можно получить *дополнительные* d20, потратив *жетоны Импульса*. Это значит, что персонажи действуют слаженно, работают в команде и стараются ради общей победы.

- **ДОБАВИТЬ УГРОЗУ.** При *Создании возможности* можно получить *дополнительные* d20, не тратя жетоны *Импульса*, а добавляя в запас ведущему *жетоны Угрозы*. Это значит, что персонажи действуют рискованно и безрассудно.

- **ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЦЕЛЕУСТРЕМЛЁННОСТЬ.** За один балл *Целеустремлённости* при выполнении *Задачи* можно получить 1 *бонусный* d20, который не требуется бросать, с уже выпавшей цифрой «1», автоматически приносящей *2 успеха*. *Целеустремлённость* можно применять только при определённых условиях.

- **ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТАЛАНТ.** При определённых условиях ***Таланты*** персонажа приносят *бонусные* d20, которые игрок получает бесплатно, за каждый ***Талант*** своего персонажа, подходящий под ситуацию. *Бонусные* d20 приравниваются к *дополнительным* при подсчёте полученных для броска *дополнительных* d20.

ОБЫЧНОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ЖЕТОНОВ ИМПУЛЬСА

- **СОЗДАТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО:** при помощи *жетонов Импульса* можно создавать позитивные обстоятельства для персонажа в какой либо *сцене*. За 2 *жетона Импульса* получите *Преимущество* к любым *Эффектам* за успешное выполнение *Задачи* или устранение *Осложнения*. *Преимущества* должны быть связаны с выполняемой *Задачей* и логично вытекать из действий персонажа.

- **ПОЛУЧИТЬ ИНФОРМАЦИЮ:** (*Повторное применение*) за каждый *жетон Импульса*, потраченный после успешного выполнения *Задачи*, задайте ведущему один вопрос, касающийся текущей ситуации. Ведущий должен отвечать на поставленные вопросы честно.

- **СОЗДАТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ:** (*Мгновенное и Повторное применение*) покупка *бонусных* d20 для выполнения ***Задачи***. Решение об этом следует принять перед совершением *бросков*. За *жетоны Импульса* можно приобрести не более 3d20: первый d20 за 1 *жетон*, второй — за 2, третий — за 3.

- **СОЗДАТЬ ПРОБЛЕМУ:** (*Мгновенное и Повторное применение*) игрок может усложнить противнику жизнь, увеличив *сложность* одной выполняемой противником *Задачи* на 1 за каждые 2 *жетона Импульса*. Решение об усложнении *Задачи* следует принять перед совершением противником *бросков*.

ПОРАЖАЮЩЕЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ РУЧНОГО ОРУЖИЯ

- **ПЛОЩАДНОЕ:** *Атака* поражает сразу несколько целей. Персонажи и объекты в *Досягаемости* от первичной цели *Атаки* получают *Попадание* автоматически, а за каждый выпавший *Эффект Попадание* получает ещё одна цель на *Ближней дистанции* (начиная с ближайшей выбранной ведущим).
- **ТЯЖЁЛОЕ:** Стоимость применения правила «*Избежать ранения*» при *Попадании* в результате такой *Атаки* возрастает на 1 за каждый *Эффект* выпавший у атакующего.
- **СБИВАЮЩЕЕ С НОГ:** Если у атакующего выпал 1 или несколько *Эффектов* цель сбита с ног. Можно избежать этого ***Воздействия*** добавив ведущему количество *жетонов Угрозы* равное количеству выпавших у атакующего *Эффектов* (для второстепенных персонажей требуется сбросить *жетоны Угрозы*, а не добавлять их).
- **ПРОБИВАЮЩЕЕ X:** *Атака* игнорирует X *Сопротивляемости* цели за каждый выпавший у атакующего *Эффект*.
- **ПОВРЕЖДАЮЩЕЕ X:** *Атака* наносит X дополнительного *Урона* за каждый выпавший у атакующего *Эффект*.

НАНЕСЕНИЕ УРОНА ЗВЕЗДОЛЁТУ

РЕЗУЛЬТАТ НА D20	СИСТЕМА В КОТОРУЮ ПОПАЛИ
1	Связь
2	Компьютеры
3-6	Двигатели
7-9	Сенсоры
10-17	Конструкция
18-20	Вооружение

РАЗМЕР	ПРОБОИНЫ И ПОВРЕЖДЕНИЯ: НАРУШЕНИЕ РАБОТЫ	ВЫХОД ИЗ СТРОЯ	УНИЧТОЖЕНИЕ
1	Нет	1	2+
2	1	2	3+
3	2	3	4+
4	2	4	5+
5	3	5	6+
6	3	6	7+
7	4	7	8+

Если звездолёт получает **5 и более** *Урона* при одном *Попадании* (после вычитания *Сопротивляемости*), ода из его ***Систем*** получает **Пробоину**.

Если в результате *Попадания* **Щиты звездолёта снизились до 0**, да из его ***Систем*** получает **Пробоину**.

Если ещё до *Попадания* в звездолёт **рейтинг его Щитов был равен 0** и при попадании звездолёт **получил 1 или несколько единиц Урона**, ода из его ***Систем*** получает **Пробоину**.

ПОРАЖАЮЩЕЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ ВООРУЖЕНИЯ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

- **ПЛОЩАДНОЕ:** *Атака* поражает сразу несколько целей. Звездолёты и объекты в *Досягаемости* от первичной цели *Атаки* получают *Попадание* автоматически, а за каждый выпавший *Эффект Попадание* получает ещё одна цель на *Ближней дистанции* (начиная с ближайшей выбранной ведущим).
- **ОСЛАБЛЯЮЩЕЕ:** За каждый выпавший *Эффект* запас Энергии цели снижается на 1.
- **ОСТАТОЧНОЕ X:** При *Попадании* создаётся мощное энергетическое поле, которое продолжает наносить цели X *Урона* в конце каждого *Раунда*. Это воздействие продолжается количество *Раундов,* равное количеству выпавших у атакующего *Эффектов*.
- **ПРОБИВАЮЩЕЕ X:** *Атака* игнорирует X *Сопротивляемости* цели за каждый выпавший у атакующего *Эффект*.
- **ПОВРЕЖДАЮЩЕЕ X:** *Атака* наносит X дополнительного *Урона* за каждый выпавший у атакующего *Эффект*.
- **ЭКСПАНСИВНОЕ:** Если у атакующего выпал 1 и больше *Эффектов*, ещё одна, случайная ***Система*** цели получает *Попадание* с *Уроном*, равным половине первоначального (округление в меньшую сторону) +1 *Урона* за каждый *Эффект* (кроме первого). Результат такого *Попадания* выясняется, отдельно по общим правилам *Попадания*.

ТАБЛИЦА ПРИМЕНЕНИЯ ЖЕТОНОВ ИМПУЛЬСА В БОЮ

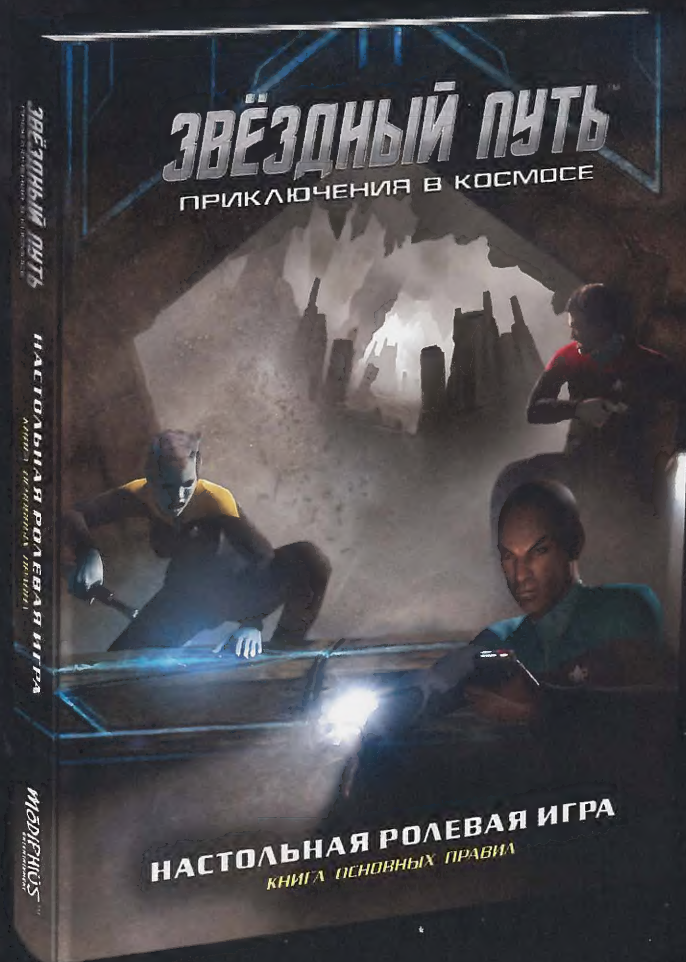
СПОСОБ ПРИМЕНЕНИЯ	ЦЕНА	ЭФФЕКТ
Дополнительный урон	1 (П)	*Урон* можно увеличить вне зависимости от типа *Оружия*, использованного для успешной *Атаки*. Каждый *жетон Импульса* даёт +1 балл к *Урону*.
Обезоружить	2	Выбить из рук цели одно *Оружие*. *Оружие* падает в *Досягаемости* от цели.
Простое действие	1 (М,П)	Получить *дополнительное* ***Простое действие***.
Удержать инициативу	2 (М)	*Ход* переходит к союзнику, а не к противнику. Одна сторона ***Конфликта*** не может *Удержать инициативу* больше одного раза.
Бронепробитие	1 (П)	*Атака* игнорирует 2 балла *Сопротивляемости* цели за каждый *жетон Импульса*.
Проверить урон	1	Бросьте заново любое количество кубиков ▲, применённых для текущей *Атаки*.
Избежать ранения	2 (М)	Персонаж не получит *Ранение*, сбросив *жетоны Импульса*, либо получив *Осложнение*. Цену могут увеличить различные факторы. *Избежать ранения* можно один раз за *сцену*. Успешно выполнив ***Задачу*** *Восстановиться*, можно снова получить такую возможность.
Второстепенная цель	2	*Атака* также поражает вторую цель, находящуюся в *Досягаемости* от первоначальной цели. Вторая цель получает половину *Урона* с округлением в меньшую сторону.
Быстрая задача	2	Персонаж может приступить к *дополнительной Задаче*. Её *Сложность* будет выше на 1.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРОДОЛЖАЮТСЯ

ЗВЁЗДНЫЙ ПУТЬ™

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В КОСМОСЕ

КНИГА ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ



подробности на
vk.com/startrekadventures и trideviatoe.ru

TM & © 2019 CBS Studios Inc. © 2019 Paramount Pictures Corp. STAR TREK and related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved.

STARTREK.COM

MODIPHIUS™ ENTERTAINMENT

PANDORABOX STUDIO